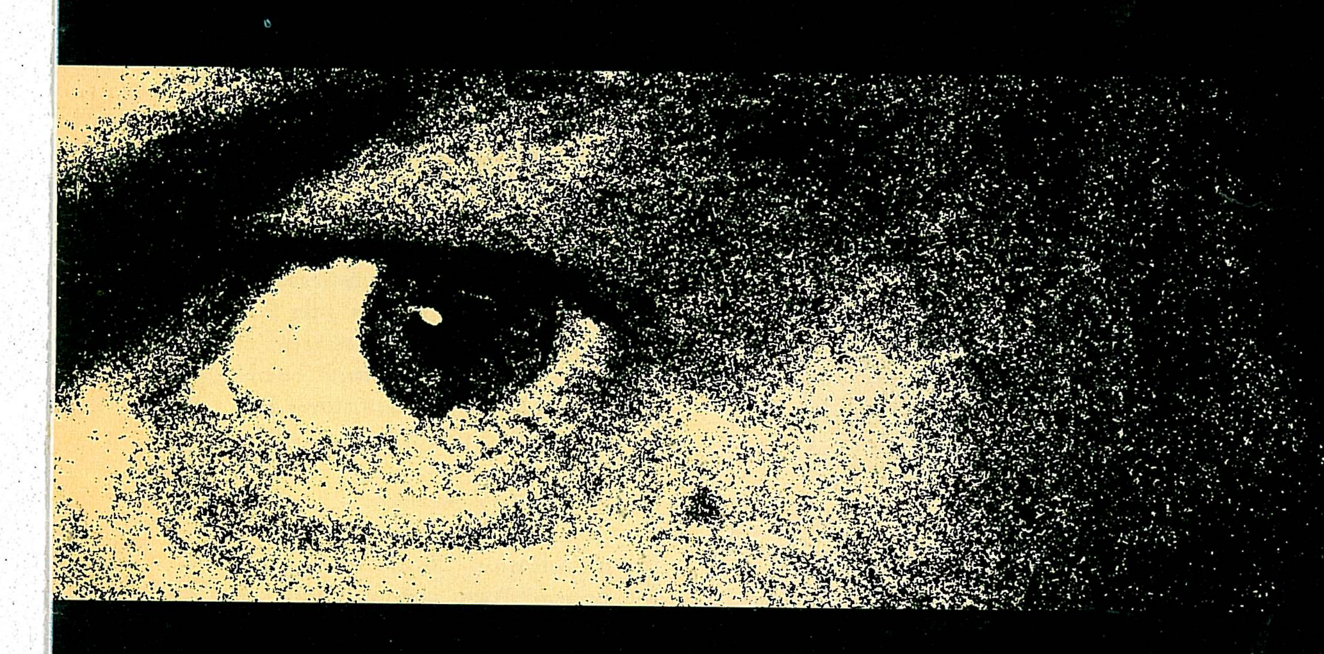


Nº 17 1993
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
POSTER ESPECIAL DE SONIC 2 Y CHACAN
RISKY WOODS
¡SUPER AVENTURA A LA VISTA!
PRINCE OF PERSIA DESAFIO ORIENTAL
Y MAS SORPRESAS:
MASTER OF DARKNESS
GALAXY 5000
LOTUS TURBO CHALLENGE
GHOSTBUSTERS II
8 414090 101943 00017
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

N SUPER NINTENDO...
EGUIR SOÑANDO





N SUPER NINTENDO





SUMARIO

Secciones

Año 2 Número 17

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

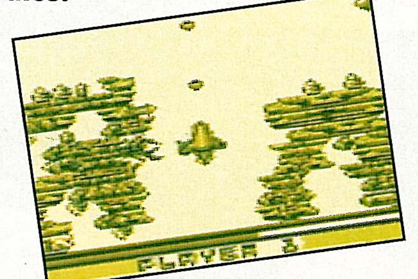
RISKY WOODS Pág. 8

El primer cartucho Español para una consola...



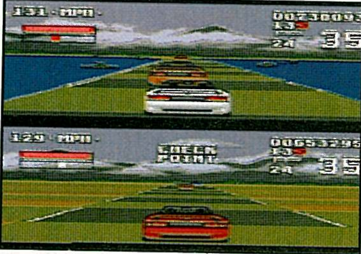
PRINCE OF PERSIA

Dibujos animados y aventura a partes iguales. Pág. 12



XENON 2

Pág. 16 Otro clásico que se "portatiliza".



LOTUS TURBO CHALLENGE Pág. 30

Coches y carreras unidos en pos de la diversión... consolera.

OK CONSOLAS

Esta semana OK CONSOLAS os acompaña hasta vuestros colegios preferidos con una selección de títulos dignos de elogio.

Para comenzar nos referiremos a "Risky Woods", el primer cartucho Español que hace acto de presencia en este mundillo de la mano de Zeus y Electronic Arts.

Para continuar con la fiesta hemos decidido encontrarnos con "Prince of Persia", de Super Nintendo. Una sensacional historia de amor realmente bien ambientada y llena de animaciones espectaculares...

De todas maneras, y si te gustan las carreras, te recomendamos "Lotus Turbo Challenge", una competición repleta de curvas y rectas donde el vértigo estará a la orden del día.

Aún así, y si no quedáis satisfechos, cosa que dudamos, os tenemos preparados más juegos y unos super-útiles OK TRICKS & TRACKS. ¿Queda claro?



DISNEY ADVENTURE Pág. 38

Date un paseo por Disneylandia y conoce a Mickey y Donald.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S. A., Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain II, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).



MAS TITULOS PARA SUPERNINTENDO

Después de haber pasado unas navidades moviditas a base de grandiosos títulos, los lanzamientos de cartuchos no van a cesar y a los ya vistos se van a unir otros de mayor, si cabe, calidad.

Podríamos empezar hablando de Super Axelay, un matamarcianos que utiliza el famoso chip MD-7 hasta límites insospechados. Super Parodius es la reencarnación actualizada de una saga de clásicos creada por Konami y que promete diversión y buen humor a partes iguales. Por último, para los amantes de la espada en ristre está Magic Sword, la última creación de Capcom, (los mismos de "Street Fighter II") en una lucha a muerte, como siempre, contra las fuerzas del mal.

Todo esto, y mucho más, próximamente, en éstas tus consoleras páginas.



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

(MEGA DRIVE/GAME GEAR - US GOLD/SEGA)

MAS VALE TARDE QUE NUNCA

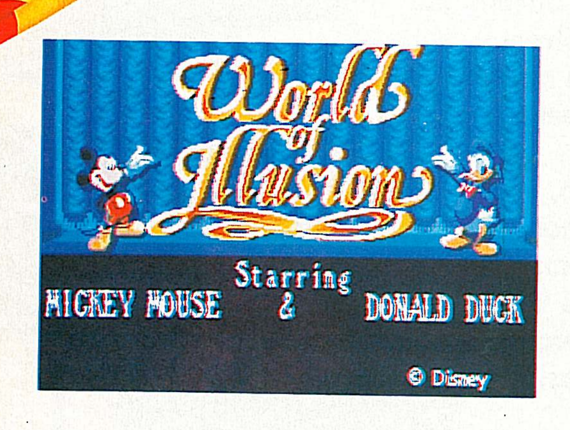
Tras pasar por los chips de Master System, el super-héroe de las pantallas cinematográficas, ha decidido darse un paseillo por la dieciseisbitera y "portatilera" con toda la fuerza de que sus aventuras hacen gala. Gráficos actualizados con dobles y triples "scrolles" simultáneos y hasta todos los temas de la banda sonora de John Williams, hacen acto de presencia para agradecimiento nuestro.

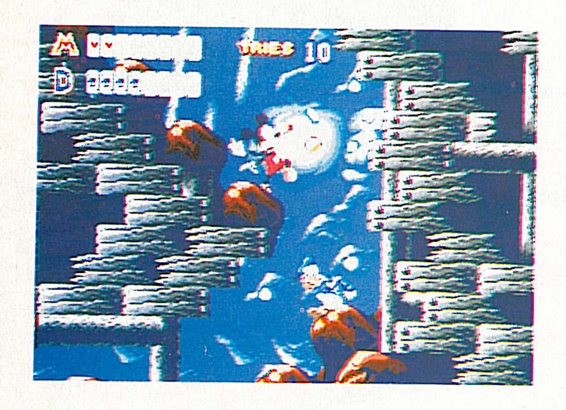
Indy ha vuelto... pero esta vez con su "papá".

MICKEY &











VAS A I

Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espaldas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.

RISKY WOODS

¡¡¡TORERO TORERO...!!!

OK Pasarela: RISKY WOODS.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ZEUS SOFT/ELECTRONIC ARTS.
Distribuidor: SEGA.
N: Fases: 8.
N. Jugadores: 1.

Larga ha sido la espera. Después de muchos devaneos, cambios oportunos y muchos, muchos retoques, Risky Woods, o lo que es lo mismo, el primer videojuego Español para una consola va a hacer acto de presencia. Con todo merecimiento.

ESPAÑOL HASTA LA MEDULA

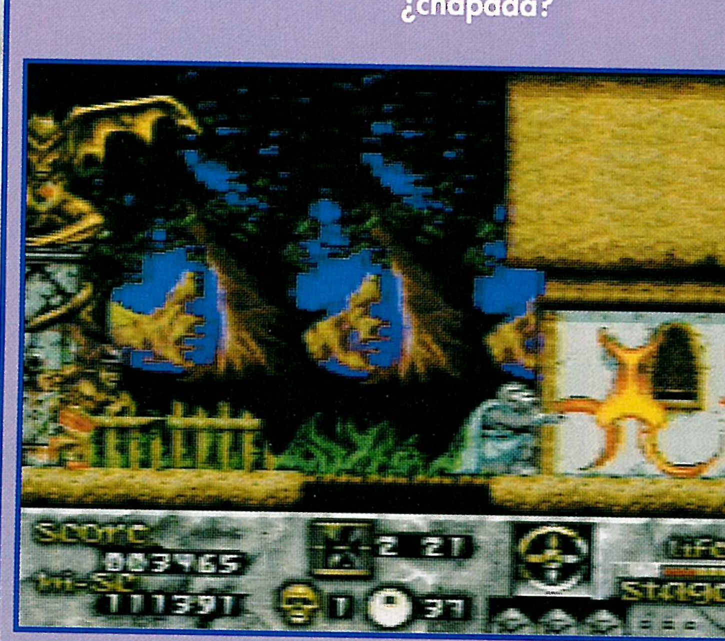
Nos congratula enormemente poder hablar en esta ocasión de las esencias de un juego que, aunque en su versión Mega Drive no ha sido realizado por manos españolas, sí, al menos, ha sido concebido, creado, diseñado, pensado, elucubrado y genialmente apadrinado por un grupo de programación de nombre Zeus Soft.

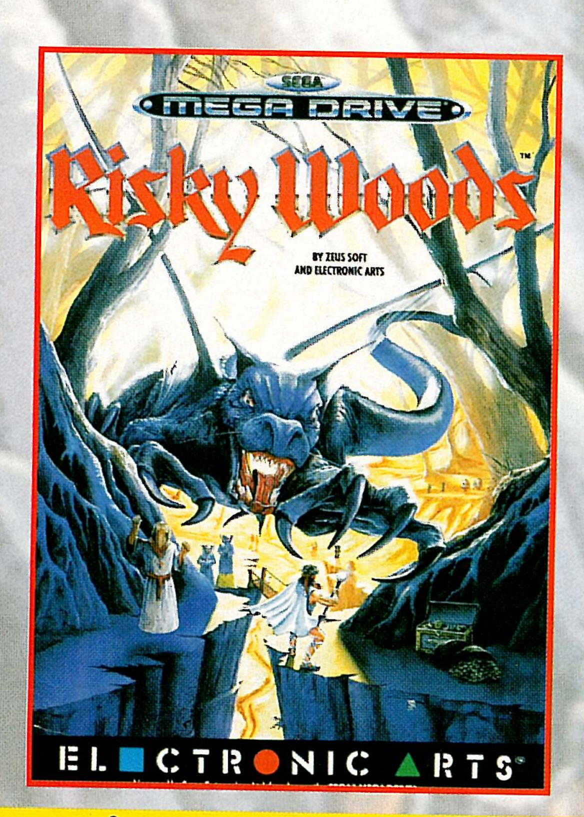
El proyecto "Risky Woods" comenzó a fraguarse, primeramente, para Amiga, ese ordenador de Commodore, después para Pc y, finalmente, para Mega Drive. Aquél primer proyecto, que ya contaba con el amparo de Dinamic (conocida y prestigiosa compañía de videojuegos) que no dudó en presentarlo a Electronic Arts.



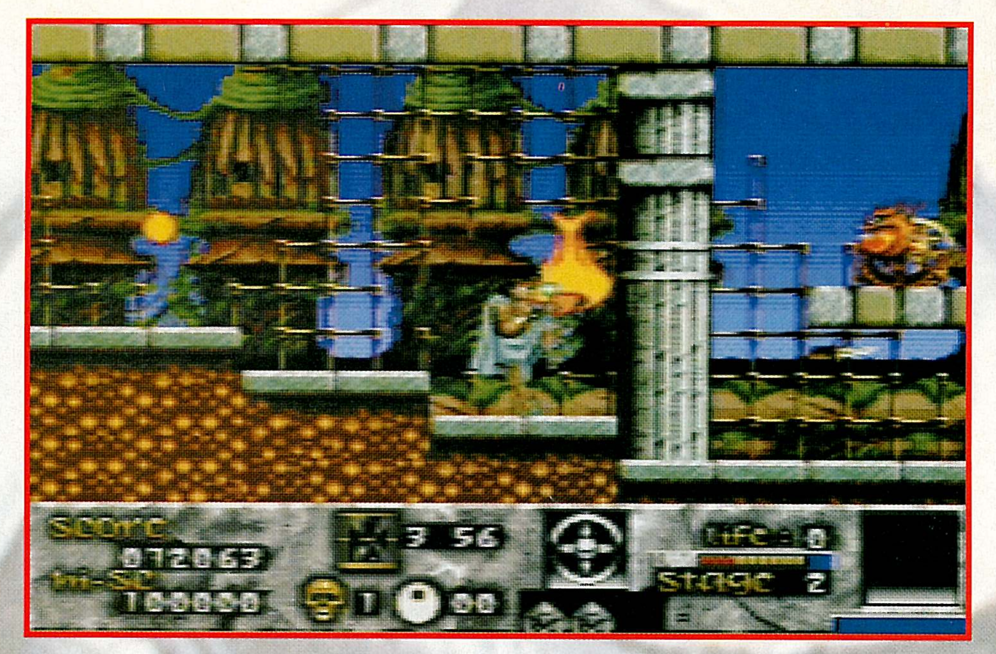
ARMADURAS PROTECTORAS

Cada vez que os deshagáis de un incordioso enemigo éste os donará gentilemnte una moneda. Pues bien, recogiendo 33 obtendréis una bonita y reluciente armadura de plata mientras que haciendo lo mismo, pero con 67 monedas, seréis agraciados, congratulados y "sorpresados" con otra de Oro... ¿chapada?





Esta compañía, famosa por sus simuladores y la calidad de todos sus productos se hizo cargo del tramo final en la realización del juego.
Muchos fax dando listas de errores y cambios en el desarrollo del juego fueron el resultado de una colaboración que, ahora en Enero de 1993, ha dado sus frutos para una consola.



EL JUEGO...

"Risky Woods" es ante todo un arcade lleno de enemigos, de esos que gusta jugar y que





A lo largo de ocho fases deberemos demostrar nuestras habilidades frente a un pad a la vez que luchamos contra el malvado Draxos...

engancha por méritos propios. Esto podría ser una descripción general, bastante fiable y, desde luego, totalmente cierta para este cartucho, Español como vengo diciendo.

Su historia es sencilla y nos narra la aparición de un malvado personaje, de nombre Draxos, que ha convertido a todos los monjes, paladines del bien establecido, en estatuas de

CONVIDADOS DE PIEDRA

Estas estatuas, verdaderos protagonistas del juego, serán tus objetivos.
Disparando sobre ellos permitirás al ser altivo que salga de su frio cautiverio y se reuna con el resto de congéneres para luchar contra el malvado Draxos.












piedra. Tu misión, héroe de apodo Rohan, será rescatarlos a todos y enviar al malvado Draxos al lugar de donde vino, léase, el infierno...

A partir de ese momento tu misión será sencilla y, sobre todo, divertida.

Ese algo más del que antes hablaba son todas las opciones que posee, la cantidad de enemigos que entran en juego, los objetos de que podréis hacer uso, las monedas que tendréis que recoger, los "scrolles" tan perfectos de que hace gala, la suavidad de todos sus movimientos, los elefánticos enemigos final de nivel, las melodías que tendréis que tocar en determinados puntos del mapa, las plataformas móviles, las trampas escondidas... es decir, "Risky Woods" posee toda una amalgama de apariciones jugátiles de esas que gustan y

CANTANDO BAJO LAS PIEDRAS

En determinados lugares del juego tendréis que utilizar vuestro "pad" a modo de organillo para entonar un cántico que os permita seguir adelante. Nada más introducir un objeto en el pajarraco de la imagen se os dará una pequeña composición con tres o cuatro notas que, como ocurría en el juego "Simon" tendréis que repetir. Así de fácil y divertido.







hacen gustar al más incómodo o protestón consolero.

¡¡¡OLE, OLE Y OLE!!!

Parece obvio que el final de este comentario se acerca, que las conclusiones evidentes que podemos hacer sobre este juego son muy positivas y que ante todo este cartucho es recomendable a todo ser jugador que se precie de serlo en sí mismo.

"Risky Woods" es un compendio de pruebas muy bien puestas que hace gala de las mejores maneras que se pueden ofrecer, en un trabajo de equipo y paciencia que esperamos (tenemos constancia de ello) tenga continuación en un futuro no muy lejano... incluso para Game Boy.

Bueno, Bonito y... ¡¡¡Español!!!

J.L. "SKYWALKER"



COFRES DE LA SUERTE

A lo largo de todo el recorrido, "Risky Woods" nos obsequiará con un montón de cofres llenos de ítem utilizables y que pueden desde retrasarnos, hasta hacernos recuperar todas nuestras energías o aumentar, simplemente, nuestro marcador de puntos.















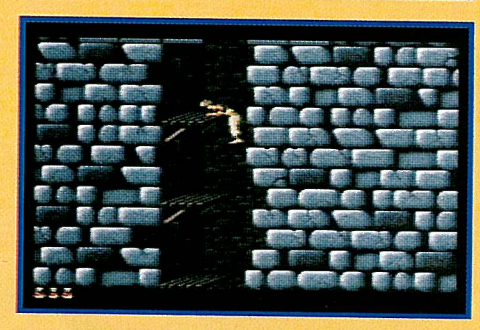


OK Pasarela: PRINCE OF PERSIA
Consola: SUPER NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: BRODERBUND.
N. de jugadores: 1.
Fases: 20

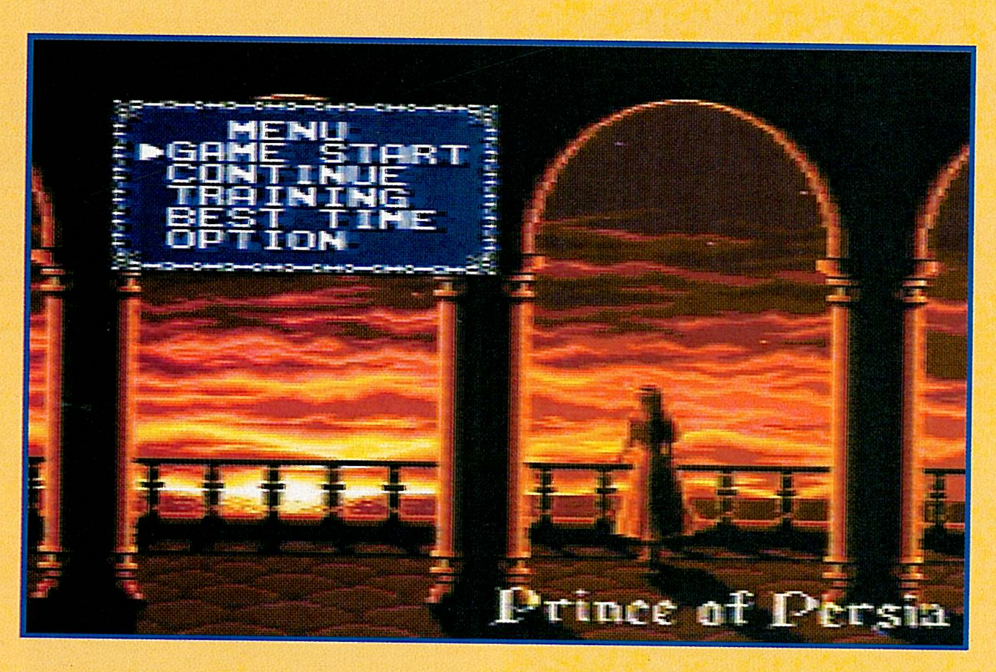
PRINCE OF PERSIA
TODO EN UNA HORA

La princesa está triste por que un malvado Visir ha decidido recluirla en su mazmorra más fría y a menos que en una hora alguien ponga remedio a la inminente boda con la que la amenaza...









HACE MUCHO TIEMPO...

Un joven enamorado de una princesa fue separado de su amor por la fuerza y llevado a unas mazmorras donde fue torturado, vejado y abandonado a su suerte. Mientras, la princesa fue llevada a un aposento escondido donde fue avisada por el malvado Visir de la buena nueva: "si en una hora, tu príncipe no vuelve para rescatarte tendrás que casarte conmigo".

El príncipe, encerrado en las mazmorras del castillo, tenía exactamente un hora para devolver las cosas a su antiguo cauce...

DE CINE

Este "Prince of Persia" para Super Nintendo es de auténtico cine. Si ya en sus anteriores versiones tanto para Master System como para ordenadores se denotaba una calidad y un ambiente increíble, ahora, en esta dieciseisbitera versión para la "Super" la cosa alcanza sus más altas cotas.

La idea original sigue intacta, los movimientos del personaje también pero donde verdaderamente el cartucho ha

subido enteros es en la ambientación. El misterio, la aventura, incluso la pasión que desborda por todos y cada uno de sus poros es algo tan denso que merece la pena ser visto y jugado.

El juego, para los que se hayan incorporado a este mundillo hace escasas fechas, es una aventura en la que el control de los movimientos de nuestro personaje será fundamental para llegar a buen término y poder así rescatar a la bella princesa.

En "Prince of Persia" tendremos que buscar espadas, pociones con las que recargar nuestras escuetas energías, y luchar contra los esbirros del Visir en torreones perdidos del castillo.

AMOR A PRIMERA VISTA

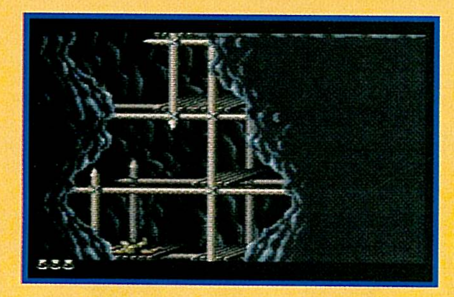
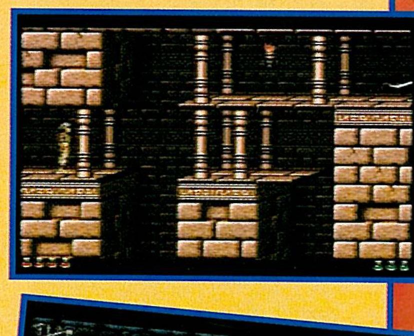
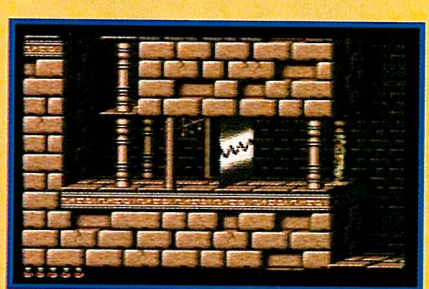
Todo en "Prince of Persia" es agradable a la vista. Desde las luchas a la luz de la Luna hasta los calabozos y cavernas del complejo presidencial o las estancias más escondidas de una aventura, ya, legendaria en los corazones jugátiles de la humanidad consolera.




120 minutos contemplan a nuestro héroe antes de que su amada novia se case con el malvado Visir. Corre, salta, descuélgate y, sobre todo, no pares...







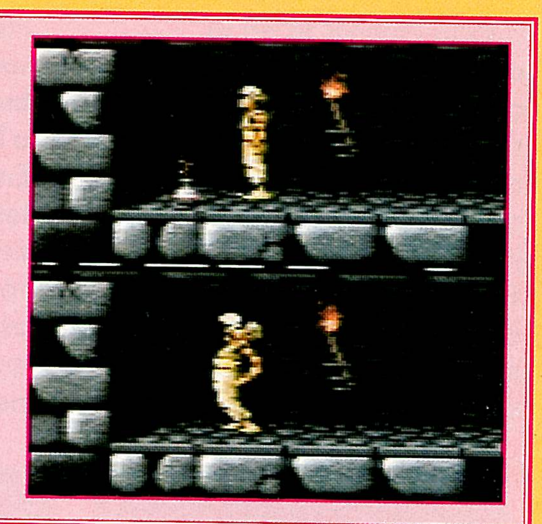


Pero otros muchos aspectos, también técnicos, avalan esta épica aventura con unos gráficos y melodías que parecen sacados del libro "Las Mil y una noches".
Poderoso y tremendamente épico... sin más.

J.L. "SKYWALKER"

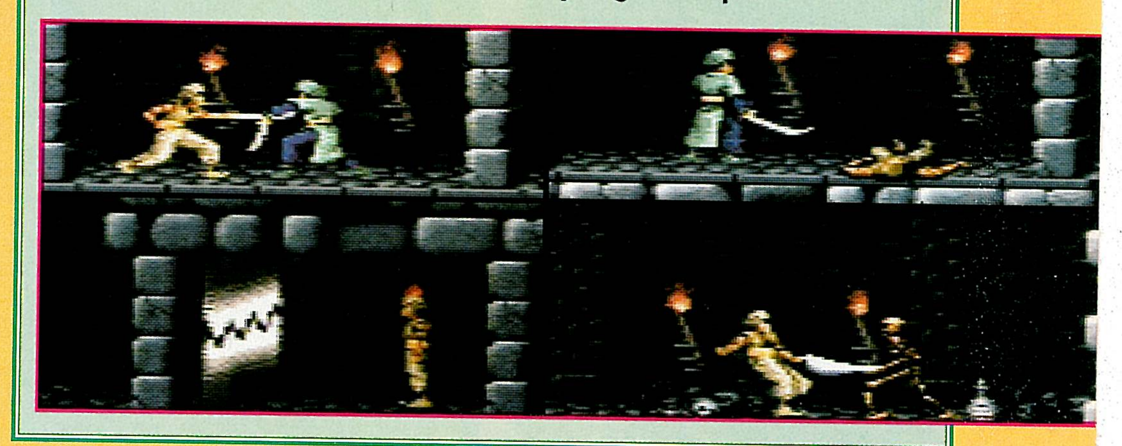
POCIMAS REVITALIZADORAS

En "Prince of Persia" tendréis la posibilidad de recargar vuestras energías con la utilización oportuna de una serie de pócimas que podréis beber a simple vista. Buscadlas porque algunas se esconden en habitaciones perdidas...



ENEMIGOS INFALIBLES

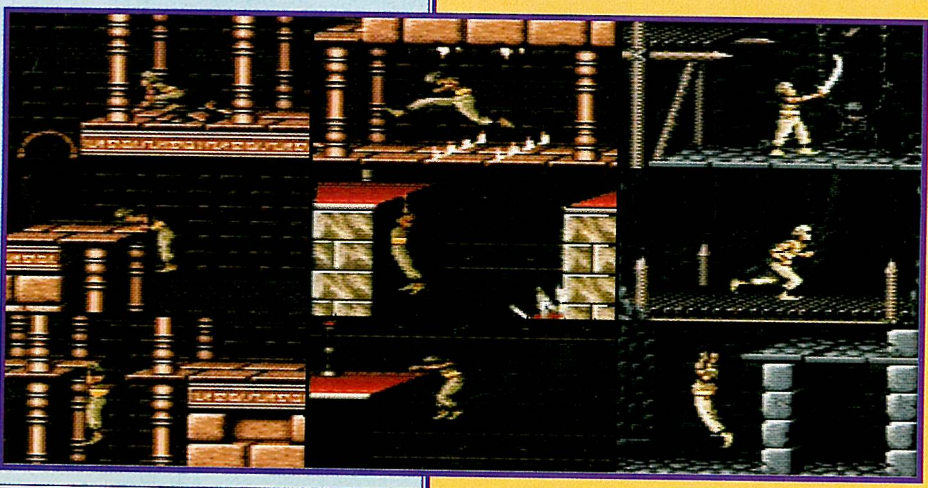
El camino hacia los aposentos de nuestra bella princesa estará relativamente vacio de presencias extrañas, a excepción de algunos lugares donde deberemos enfrentarnos a un peligro en forma de obstáculo o de ser, vivo o muerto, que con una espada nos impedirá el paso. Paciencia, buenos movimientos y llegaréis lejos.



MOVIMIENTOS PRINCIPESCOS

Lo que sin duda más sorprende de este juego, entre otras cosas, son las increíbles animaciones de que dispone nuestro intrépido personaje. Saltar, correr, colgarse/descolgarse, luchar con espada, beber pócimas, gatear y andar de puntillas serán algunas de las acciones que a base de control pad deberéis conocer a la perfección para aseguraros cierto éxito en vuestra misión de rescate.

Prince of Persia, para Super Nintendo, ha sido totalmente con nuevos parajes y laberintos...





OK Pasarela:
Star Saver
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco S.A..
Compañía: Taito.
N. de jugadores: 1.

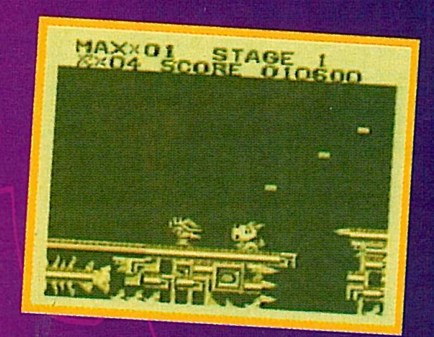


RESCATE ENTRE LAS ESTRELLAS

¿Podrías decirme si hay algo que tú no harías en el caso de que unos invasores alienígenas tuvieran en su poder a tu hermana y no quisieran soltarla? ¡Pues corre! ¡Ve en su ayuda antes que sea demasiado tarde y la conviertan en una espía de sus tropas! Ella se encuentra en grave peligro, y sólo te tiene a tí.







El rescate iniciado por Kevin, es llevado a cabo gracias a la más avanzada tecnología y a la ayuda de Tom Wolf, el robot que le rescató y el cual le prestó un disfraz para poder infiltrarse trs las líneas enemigas sin ser reconocido. En todo momento sabrás el nivel en el que se encuentra, así como la cantidad de vidas que le quedan, cuerdas para escalar, etc... Debes vigilar atentamente estos indicadores. Su equipo -aunque no puedas hacer pis ni caca con él puesto- le permitirá realizar proezas años antes impensables: trepar por cuerdas en la pantalla, volar, disparar... Has de conservar la calma en todo momento, ya que al manejar a Kevin, recuérdalo, no te encuentras en tu elemento: la Tierra. Aprenderás a distinguir los indicadores: cabezas de león, alas, triángulos, estrellas... de aquellas otras figuras cuyo contacto es perjudicial para él.

Cada nivel termina frente a un jefe de sección, que es la última esperanza del enemigo para pararte los pies. Si te atacan mientras llevas el disfraz, se te caerá, pero sólo morirás en un ataque si eres Kevin, o si te despeñas y no tienes cuerdas para subir por la pantalla. Es aconsejable disparar continuamente , ya que la munición es ilimitada, y puedes ir así cargándote enemigos mientras avanzas, pero debes estar atento a los objetos ocultos, porque algunos encierran peligros. En cuanto al tema del transporte, éste anda bastante bien, ya que las pantallas teletransportadoras, son más eficaces que el autobús, que dejó de utilizarse hace bastante tiempo.

Ya sólo me queda desearte buena suerte y recordarte que cuando pases por delante de una cueva, el viento te barrerá como a una hoja y eso es un poco agobiante.

Los desprendimientos, por otro lado, son tambien peligrosos e inesperados.

Así pues, ve al baño, después come algo, corre a tu habitación y cierra con llave por dentro. En unos segundos, estarás viviendo algo tan fuerte que no querrás volver a la rutina diaria. Formarás parte de un mundo que ni siquiera Steven Spielberg imaginó. ¡Y es todo tuyo!

José Villalba Medina.



XENON 2

MARCIANEANDO SIN PARAR

OK Pasarela: XENON 2
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Mindscape.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Fases: 8.

Desde que los malvados de esta historia decidieron colocar cinco bombas temporales a lo largo del universo, yo, insigne paladín de las huestes benignas, no he pegado ojo y, a partir de hoy, no estoy dispuesto a soportarlo más...

CINCO BOMBAS Y UN DESTINO

El imperio malvado ha decidido poner fin a toda una época de prosperidad y felicidad haciendo un golpe de universo y colocando cinco bombas temporales en otros tantos puntos diferentes de la galaxia.

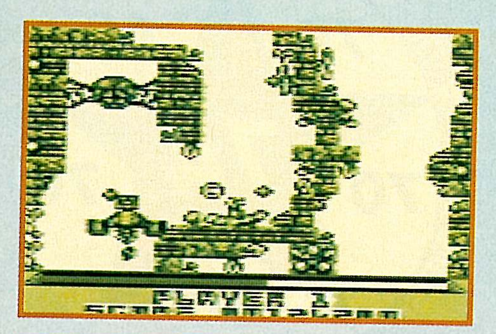
Como es lógico, los buenos presagios se harán con las intenciones de un ser que, nave en ristre, ha de enfrentarse a todas la criaturas derivadas de la mente "obnubitroquelada" del malvado supremo.

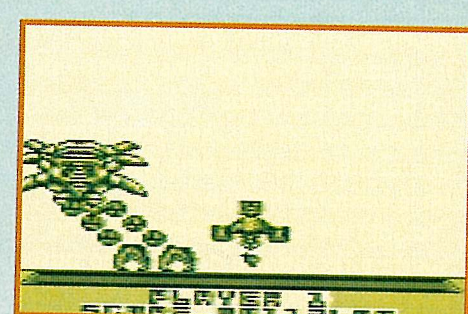
Ante este panorama tú, héroe taciturno, deberás destruir todas las bombas temporales y, de paso, del malvado que te lo está haciendo pasar tan mal.



SHOT-EM-UP Y NO MAS

Creo que esta es la enésima vez que hablaremos de los afamados, resbaladizos, ocurrentes, irónicos y no sé si bigotudos Bitmap Brothers. Este juego, que volvemos a repetir, fue ideado por ellos para una original versión Amiga, no nos va a asaltar con un desarrollo distinto de todo lo visto hasta ahora aunque hay que reconocer que posee ciertos





detalles que lo hacen diferente. Para empezar os diremos que es el primero, que alguien me corrija si estoy en un error, en el que la nave protagonista, es decir, la que manejamos nosotros, puede hacer retroceder el "scroll" y así, en caso de meternos por el lugar equivocado, poder rectificar. Es el primer cartucho en el que los enemigos se rigen por un código hexadecimal, binariamente concebido, mediante el cual, y a partir de unos datos obtenidos en la casa de la moneda y cursados vía satélite, permite acercase a menos de tres pulgadas para evitar choques psicológicos. Después de la broma anterior, lo cierto es que el cartucho posee un nivel de dificultad muy alto y sólo con la práctica habitual podréis cogerle el tranquillo y, sobre todo, la posibilidad de pasar a otras fases de jugabilidad contenida.

CLASICO BICOLOR

Xenon 2 en su versión Game Boy, que posee hasta las músicas de "Bomb the Bass", es un arcade "mata-marcianos" en el que tendréis que recoger objetos varios para comprar, entre niveles, en una agradable tienda intergaláctica. "Xenon 2", para que os hagáis una idea, es un juego divertido y bonito de disparos mil y que os recomiendo uséis buenamente con vuestras manitas.

I.M. "PREDATOR"

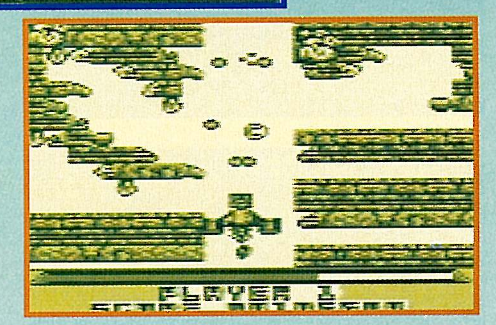
SCROLLES CON FRENO Y MARCHA ATRAS

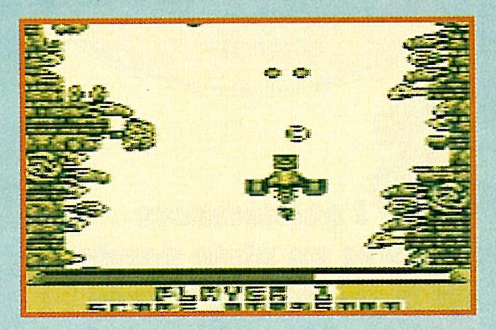
"Xenon 2" hace gala de una original opción que consiste en poder frenar y dar marcha atrás cuando queramos y en caso de que hayamos cogido el camino equivocado. Dadles, por tanto, las gracias a los Bitmap Brothers.

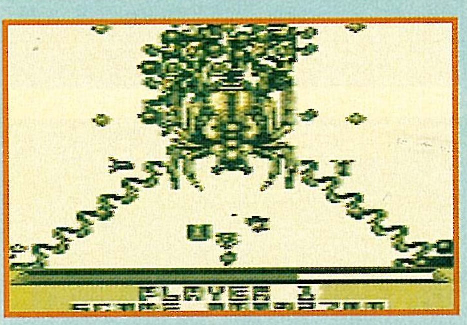
LA TIENDA DE LOS HORRORES

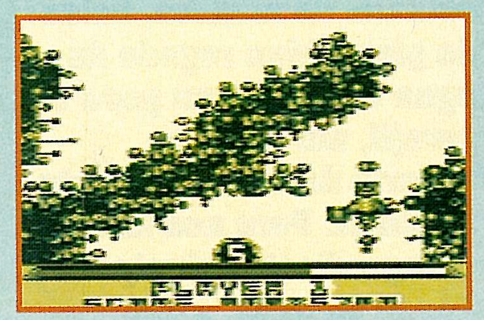
En determinados lugares de la galaxia, nuestra amena nave y piloto podrán repostar energías, vidas o complementos vitamínicos de orden armamentístico que podríeis usar "buenamente". Por cierto, el dependiente de la instalación, aunque parezca poco simpático, os atenderá con diligencia...

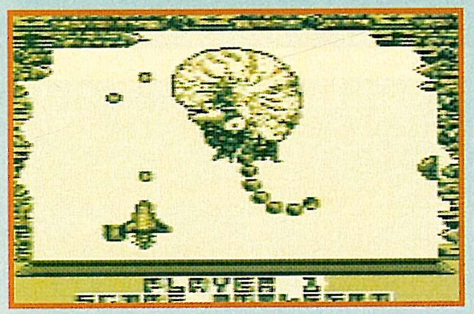


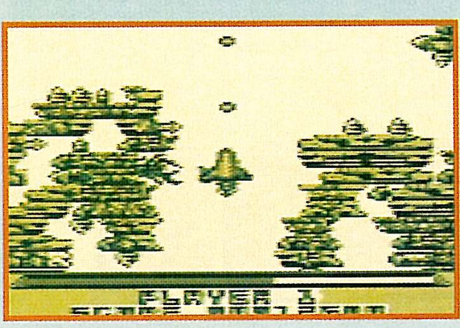


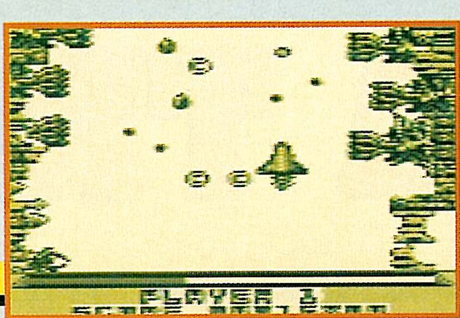
















MASTER OF DARKNESS

OK Pasarela:
MASTER OF DARKNESS
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Niveles:5

Si quisiéramos elaborar un plato donde los ingredientes fueran estacas de madera, balas de plata, bien regado de agua bendita y un poco de perejil, sin duda se trataría de un estofado de Draculín. Pero nos faltaría el ingrediente principal, el Conde Drácula. ¿Nos ayudas en nuestras labores culinarias?









Cualquier época es "buena" para que el terror haga su aparición, pero ciertos personajes pueden ser declarados como los reyes. Y el rey de las tinieblas es sin lugar a dudas Drácula. Pero sin más no vamos a lanzarnos en su busca. En esta tétrica aventura somos el Dr. Ferdinand Social, un joven interesado por el ocultismo que ha recibido varios mensajes del más allá, a través de su tablero de Güija, referente a los terribles asesinatos que desde hacia semanas se estaban cometiendo en Londres. Drácula había vuelto y había que pararle.

SOLO EN LA OSCURIDAD

A sabiendas que no podía contar con la ayuda de la policía (le tomarían por un loco o algo peor), se lanzó a la caza del terrible vampiro. Su primer lugar de búsqueda, según la Güija, sería los alrededores del río Támesis. Con una daga plateada y su arrojo partió hacia lo que sabía podría ser su última aventura.



LOS HORRO
A TRAVES D







Drácula es nuevamente el protagonista de un arcade con tintes dramáticos y sangrientos.





Pero a lo largo del trayecto podrá usar otras armas que inflingirán puntos de daño a los enemigos. De menor a mayor son: Dagas, Sables, Estacas y Hachas.
Además contará con la ayuda de otras cuatro armas especiales que son la pistola, la bomba, el bumerang y los proyectiles.

AYUDAS Y CONSEJOS

Coma ayuda a tu desgastada energía tras tanto enfrentamiento con los servidores del mal podrás tomar un poco de Poción Vitalizadora que repondrá en gran parte tu contador de fuerza. Y no podían faltar las vidas extras, que en este caso son pequeños muñecos de Vudú del Dr. Social. Pero atención, para conseguir acceder a la poción o a los muñecos deberás buscar entre los muros y romperlos para poder acrecarte a ellos. Si posees un arma no recojas otro de menor potencia (no sería un buen cambio), y sobre todo no te empeñes en acabar con todo lo que se ponga a tu paso, si puedes es mejor evitarlo, no olvides que las etapas tienen el tiempo contado.
Cabe destacar la presentación, bien ambientada y de gráficos sobresalientes.
Sin embargo, y a pesar de contar con buenos ingredientes, "Master Of Darkness" no consigue superar la puntuación de un juego entretenido donde te podrás divertir pero donde pocas cosas llegarán a sorprenderte.

ENRIQUE REX





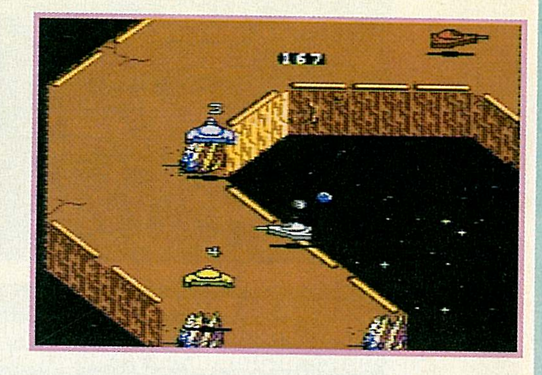
La ayuda de las armas será imprescindible a la hora de pasar de un nivel a otro con rapidez.

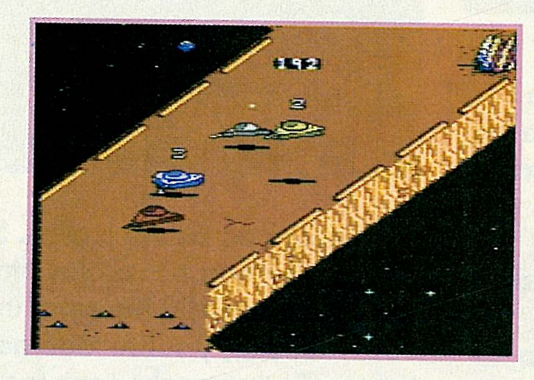


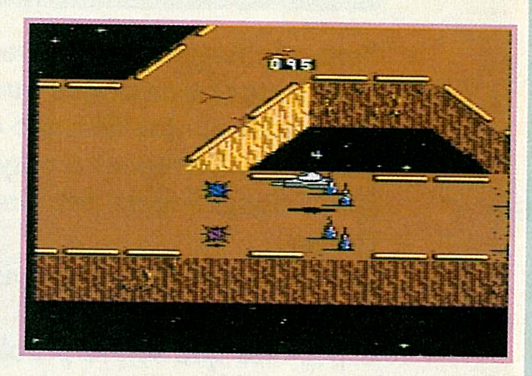




OK Pasarela: GALAXY 5000
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Activisión.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Niveles: 9
Fases: 4 por nivel







GALAXY 5000

EL SIGLO DE LA I

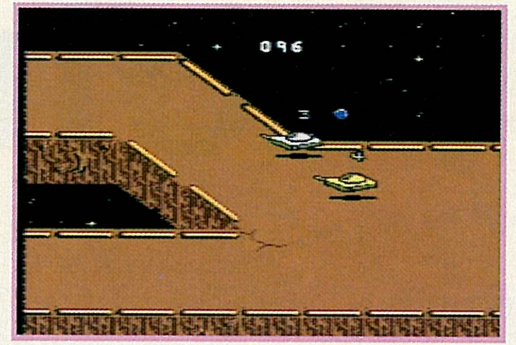
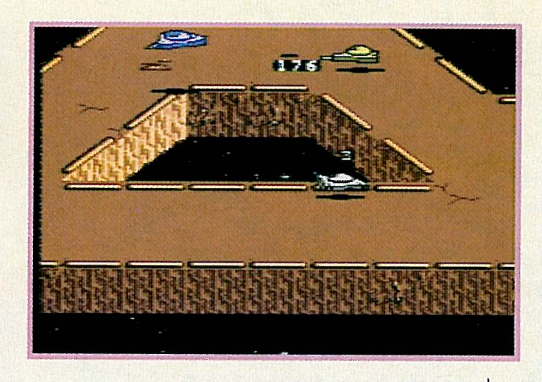
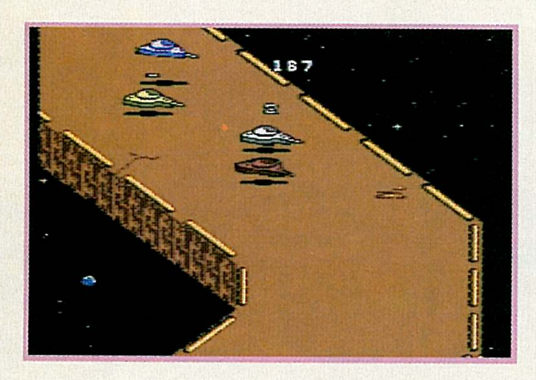
Los tiempos adelantan que es una barbaridad. Sin darnos cuenta, ya estamos metidos de lleno en el siglo 51 y no solo han cambiado ciudades y países, el cambio se nota también en los deportes. Cuando aún se recuerda el fragor de la "antiguas" batallas en la fórmula 1, ha llegado el momento de Galaxy 5000.

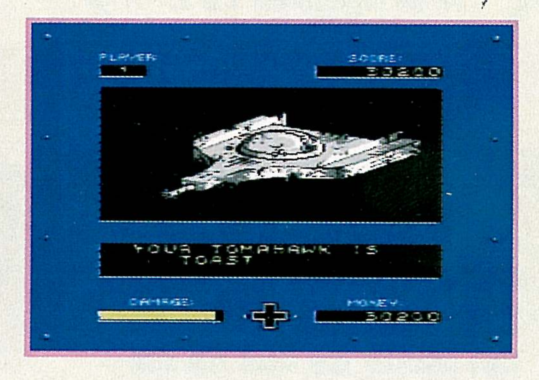
La vida no será muy fácil en el siglo 51. Por supuesto los ricos seguirán siendo ricos y los pobres, más pobres aún. Esto motivará a la juventud de la calle a jugarse la vida intentando pilotar máquinas infernales en una competición automovilística sin parangón en la ya dilatada historia de la humanidad.

CARRERAS A TURBO VELOCIDAD

Un supermontaje rodeará a la carrera más peligrosa del universo. Las modernas naves con armamento son todo lo que un chico de la calle podría desear para llegar hasta la cima del éxito aunque sea...momentáneamente.
Distribuida en varias ligas, habrá que ser muy buen conductor para lograr entrar en la selección de superpilotos y competir en la helada superficie de Plutón contra el resto de afamados pilotos del Sistema Solar.
Sobre la pista correrán siempre





HIPERVELOCIDAD

cuatro vehículos aunque, algunas veces, competirás tú solo contra tres de ellos y otras, un amiguete tuyo podrá unirse a la fiesta, con lo que quedarán únicamente dos competidores controlados por la CPU. Como podrías imaginarte, la gente no compite únicamente por la fama, además pretenden llenarse los bolsillos con la cantidad de premios que se ponen en juego cada vez que el semáforo se pone en verde. Los pilotos más avispados utilizarán el dinero para introducir mejoras en sus naves, aumentando de este modo sus posibilidades de triunfo en las carreras que están por venir.

Cada fase se desarrolla en un planeta diferente y consta de cuatro carreras en las que habrá que demostrar que uno tiene madera de piloto y está cualificado para pasar al nivel siguiente. Un elemento impresindible será, sin duda, el vehículo que elijas. Cinco son las naves que estarán a tu disposición, cada una cuenta con características diferentes que deberás aprovechar cuando estés en la carrera.

"Tomahawk" será ideal para principiantes, sus poderosas armas, ametralladora y bombas, dejarán mucho camino libre. "Crucero" es complicada de dominar, pero las bolas de fuego y las bombas destrozarán todo a su paso.

"Phantom" utiliza láser y bombas que le convierten en realmente mortífero.

"Scorpion" es un elemento dotado de misiles dirigidos y terminators muy difíciles de superar. Finalmente, "Stiletto" es el no va más en velocidad, rematado por armas como la bomba de plasma y las aspas laterales que le convierten en practicamente indestructible.

Todas las armas, todos los pilotos, todas las naves a tu enterita disposición para hacerte disfrutar de un espectáculo inolvidable...¡seguro!

FELIX J. FISICO VARA.

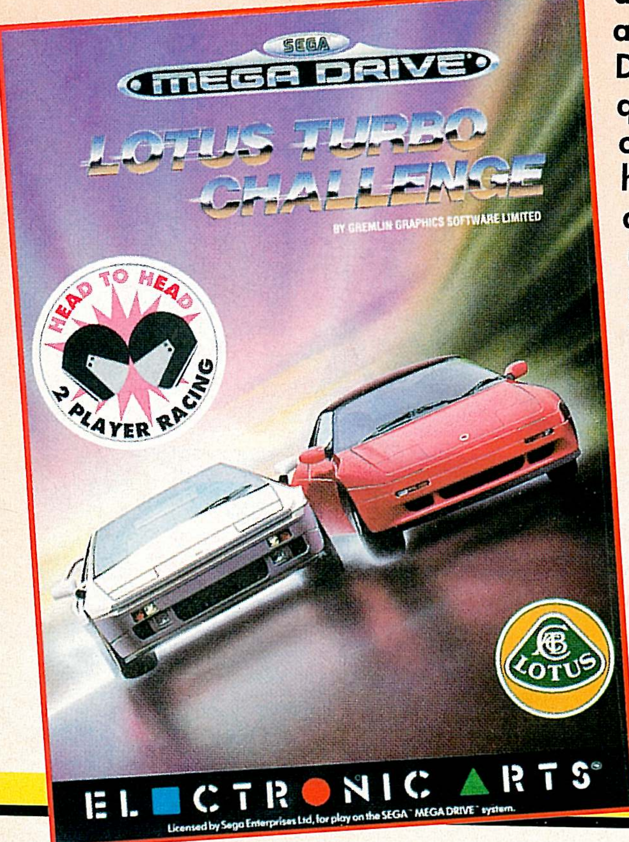


LOTUS
TURBO CHALLENGE

OK Pasarela:
LOTUS TURBO CHALLENGE
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Fases: 8

EL VERTIGO EXISTE

Los chips de tu consola están a punto de trepidar al ritmo bramante del motor de dos de los deportivos más fascinantes de la historia del automóvil, el Lotus Elan y el Lotus Turbo Esprit. Abrócharos el cinturón y pisar a fondo el acelerador... ¡¡¡Guauuu!!!, ¡¡¡allá vamos!!!



Es posible que muchos de vosotros hayáis tenido ya oportunidad de conocer anteriormente el juego que ahora llega para nuestra Mega Drive. Si es así, a buen seguro que ya sabéis lo que nos va a ofrecer este nuevo cartucho, horas y horas de vertiginoso desenfreno automovilístico con uno de los programas más aclamados de la historia del videojuego. En efecto, Gremlin Graphics, la creadora del juego original, logró apuntarse uno de los mayores tantos de su carrera con este sensacional juego para el ordenador Amiga.

Lo mejor del caso es que como ya ha pasado con algunos de los juegos de ordenador que consiguieron una cierta repercusión en el mercado, alguien (en este caso Electronic Arts) ha tenido la excelente idea de lanzar una estupenda conversión que, para nuestra sorpresa y agrado, conserva toda la calidad técnica y jugabilidad del original.

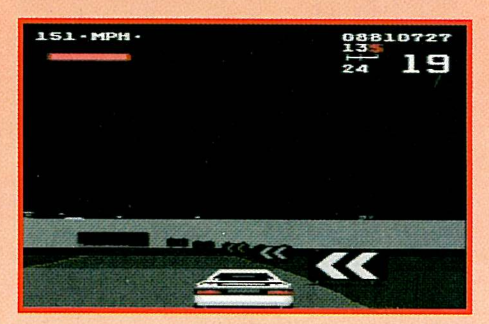
Por cierto, que curiosamente ha sido la segunda parte de aquel juego, «Lotus Turbo Challenge» la escogida para ser versionada, lo que nos hace temer que la primera, «Lotus Turbo Esprit» quedará ya privada del merecido privilegio de desfilar por las mejores consolas del mercado.



Si conocéis ya otros juegos anteriores de este mismo estilo, como el legendario «Out Run», ya sabéis lo que se nos ofrece: recorrer a toda velocidad una





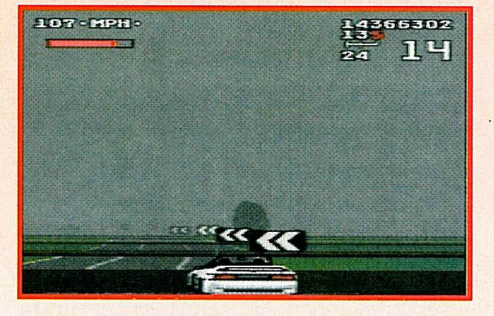
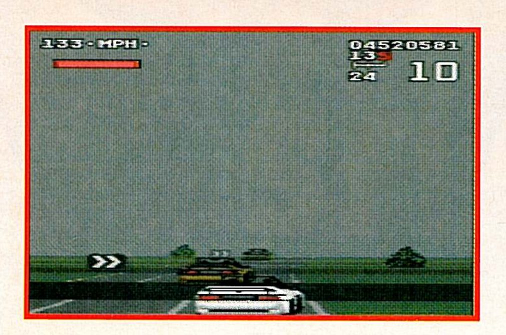
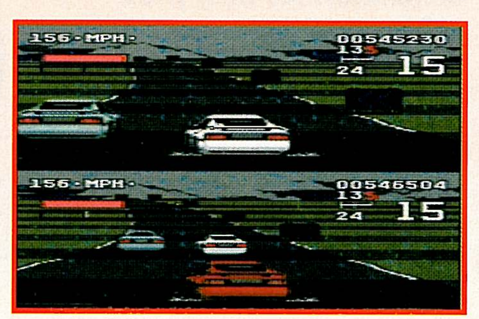
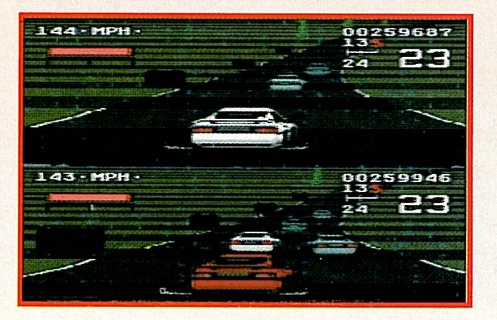



serie de intrincadas carreteras por las que transitan un hatajo de peligrosos conductores empeñados en entorpecer nuestro camino. Por si fuera poco, además de lo cerrado de algunas curvas, de los obstáculos como rocas que inesperadamente aparecen en la carretera, y de las inclemencias climatológicas (niebla, lluvia...) que entorpecerán nuestra visión, contamos con una cantidad de tiempo limitada para completar cada nivel.
Por tanto nuestro papel en este excitante cartucho es sumergirnos en una carrera contrareloj que se complica más y más a medida que avanzamos de nivel. Esto es así hasta el punto de que el juego nos ofrece un muy oportuno sistema de claves que nos permite volver a comenzar la partida en la última fase a la que hubieramos llegado.
Si lo que estáis pensando es que el juego se puede completar entonces en muy pocas partidas... os equivocáis. Primero por que el grado de dificultad de los últimos niveles es sencillamente endiablado (un sólo error nos impedirá alcanzar la meta a tiempo), y segundo por que si en lugar de el cambio de marchas automático (el propio ordenador se encarga de llevar a cabo esta labor en función de nuestra velocidad), escogemos el cambio manual, el juego se complicará aun más y hasta los primeros niveles nos plantearán serias dificultades para ser superados.

DUELO MOTORIZADO

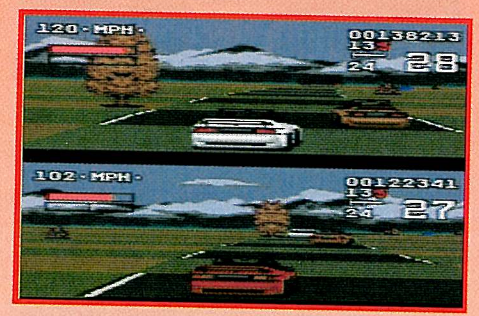
Si disfrutar en solitario de una partida con este formidable

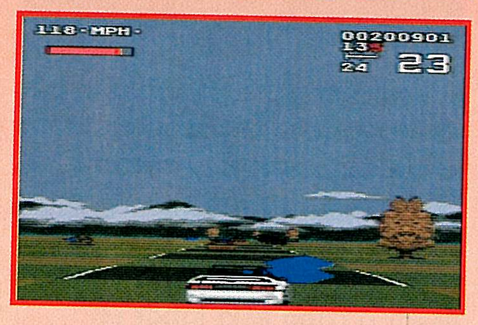




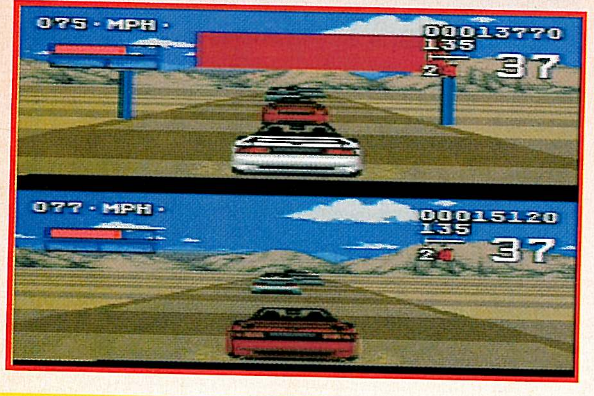












«Lotus Turbo Challenge» es ya una experiencia super recomendable para cualquier consolega juego-adicto, lo cierto es que si hacemos uso de la opción para que dos personas participen simultáneamente en la partida, este cartucho alcanza ya niveles de emoción y adicción casi peligrosos.

En este modo de juego la pantalla queda dividida en dos mitades, de forma tal que cada jugador dispone de su propia área para observar el desarrollo de la partida. Por cierto, que por supuesto uno de los coches con los que te puedes cruzar en tu camino es el de tu adversario, y si eres lo suficientemente hábil puedes intentar obstaculizarle zig-zagueando si intenta adelantarte. Eso si, cuidado, por que si ninguno de los dos llega a la meta en el tiempo establecido quedaréis eliminados los dos, y tus esfuerzos por llegar primero y conseguir así una mayor puntuación se volverán en tu contra.

¡¡¡YIIIIIJAAAA!!!

No ceemos equivocarnos si afirmamos que este es el primer juego que dispone de la posibilidad de lanzar una exclamación al pulsar uno de los botones de nuestro control pad. ¿Con que utilidad?, pues con ninguna, excepto «vacilar» a nuestros oponentes cuando les adelantamos.

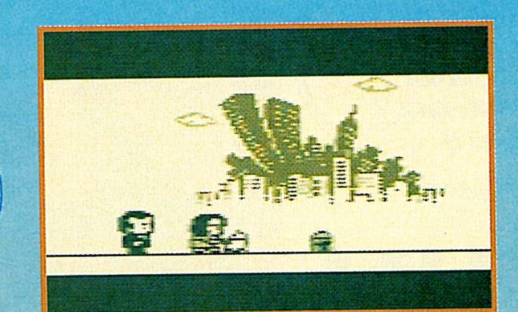
En fin, un detalle curioso dentro de un juego que supera con creces todo lo visto hasta el momento en nuestra consola dentro del género automovilístico, con una calidad técnica, un grado de realismo y una jugabilidad inigualables.

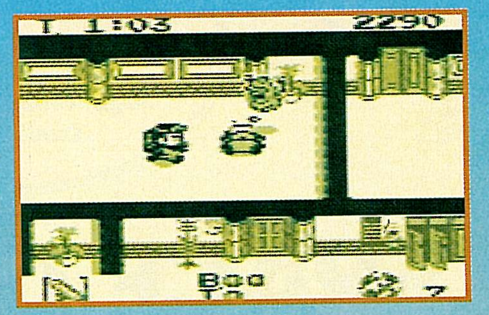
JOSE EMILIO BARBERO



GHOSTBUSTERS 2

OK Pasarela:
GHOSTBUSTERS 2
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Activisión.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4 y 3 continues





UNA DE FANTASMAS

Cuando nuestro grupo se formó, no pensamos que pudiera haber tal número de fantasmas como para desbordar todas nuestras previsiones de trabajo. El caso es que después de algunos años, la mayoría de los peores fantasmas están a buen recaudo, pero...aún quedan algunos.

Aquí están Peter, Ray, Egon y Winston, cuatro alegres muchachotes dispuestos a librar a la ciudad del enconable deseo de asustar de una pandilla de fantasmas bastante extravagantes.

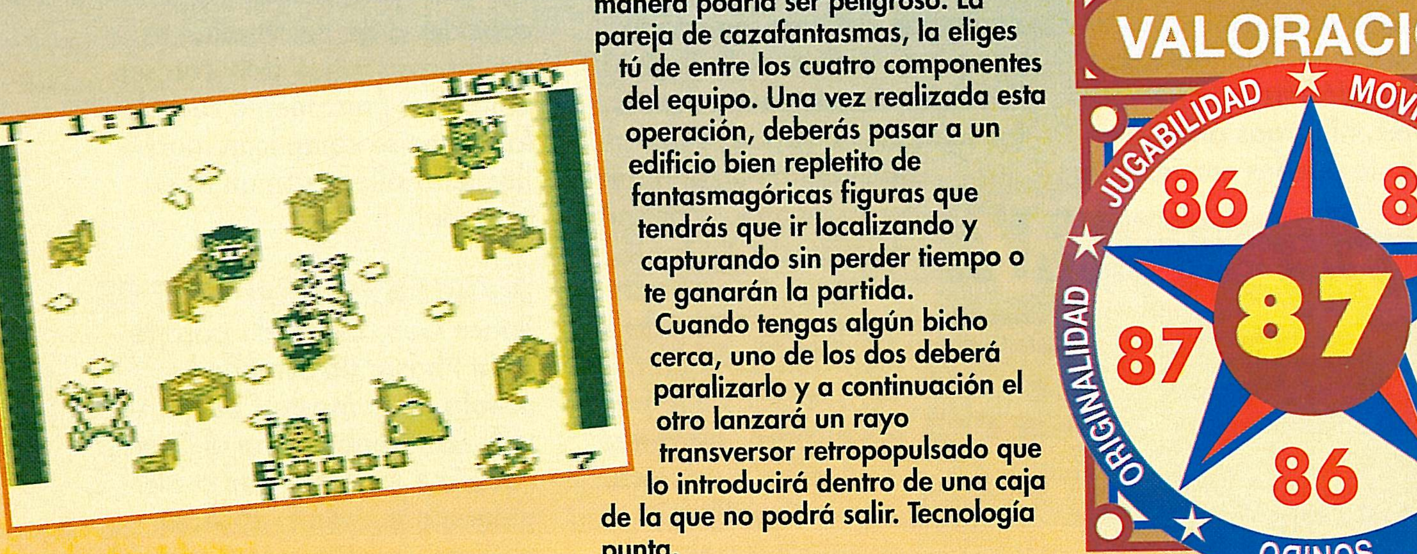
ARMADOS Y PELIGROSOS

Este simpático grupo de cazadores de ilusiones ópticas transformadas en pululosos seres de apariencia "chiclera", están dispuestos a limpiar las calles y edificios de éstas malignas presencias.
Por supuesto, no están desarmados, ni mucho menos. Tienen armas muy poderosas que paralizan y capturan a cualquier ser que pretenda pasarse de la raya emitiendo algún que otro alarido o variante escalofriante. Sus misiones suelen ser realizadas entre dos de los componentes del grupo, de otra manera podría ser peligroso. La pareja de cazafantasmas, la eliges tú de entre los cuatro componentes del equipo. Una vez realizada esta operación, deberás pasar a un edificio bien repletito de fantasmagóricas figuras que tendrás que ir localizando y capturando sin perder tiempo o te ganarán la partida.
Cuando tengas algún bicho cerca, uno de los dos deberá paralizarlo y a continuación el otro lanzará un rayo transversor retropopulsado que lo introducirá dentro de una caja de la que no podrá salir. Tecnología punta.

DIFICIL PERO ABORDABLE

Sin llegar a límites de desesperación crónica, el asunto de la caza se presenta complicado. Tú, tu inteligencia y rapidez deberéis formar el equipo adecuado para solventar cada uno de los niveles del juego. La visión que tendrás de los protagonistas en todo momento, te permitirá dominar el campo de juego sin muchas complicaciones. El sonido es agradable para tratarse de una inhumana caza. Los movimientos serán el apartado de mayor consideración ya que, aunque bien realizados, habrá que tener mucha "finura" a la hora de apuntar. Punto por punto, «Ghostbusters 2» nos parece un producto muy aprovechable, de verás.

ALICIA "APIRO"







OK Pasarela: SPACEGUN
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: TAITO
Distribuidor: SEGA
Jugadores: 1 Niveles: 7
Continues: 5

SPACE GUN

Acude presto a la llamada de auxilio. Formas parte del grupo de rescate espacial y tu deber es proteger las vidas humanas sin importarte acabar con cualquier otra forma de vida que suponga una amenaza.



RESCATE A TIRO LIMPIO

Esto del mundo consolero es un auténtico chollo. Sin necesidad de preparación física, ni exámenes, ni largos años de esfuerzo, te puedes convertir en el capitán del más avanzado cuerpo de rescate del año 2039. Tu misión consiste en salvar a los humanos atrapados por los alienígenas en una nave terrestre en los confines del espacio. Para ello, dispones de un arma que nunca se queda sin munición, aunque a veces tengas que parar de disparar para que se "enfrie". Además, existen cuatro armas especiales cuya capacidad de destrucción es asombrosa y que deberán ser utilizadas únicamente cuando las cosas se complican mucho (los jefes aliens son un buen ejemplo).



DIFERENTE A LOS OTROS

Space Gun, diseñado para la Light Phaser (la estupenda pistola de la Master) puede ser utilizado también con el Control Pad si se conecta en el control 2, y aunque pierde el encanto original, resulta muy manejable.

ARMAS ESPECIALES Y ESCUDOS

Cada item que recogas te dará un arma especial que podrá ser añadido a tu colección, o bien, un item de escudo que te permitirá resistir mejor los impactos enemigos. Aquí los tienes:

Bola de fuego: Realmente fulminante cuando son muchos los enemigos que hay en pantalla. Los "frie" en un pis-pas.

Granada: Tan fulminante como el anterior pero a modo explosivo.

Cuchilla lasérica: De menos radio de acción que los anteriores pero si apuntas un poquito los harás picadillo.

Bomba congelante: Ideal para utilizarlo con aquellos jefes alienígenas que no paran de moverse. Los congelas y te lias a tiros con el polo de alien (no de limón).

Escudo: Te repondrá parcialmente tu contador de escudos.

Super Escudo: Te permitirá temporalmente ser indestructible al no afectarte los disparos enemigos.



















Space Gun es un juego con el que podréis usar vuestra pistola Light Phaser que tan olvidada teníais. Pero no os alarméis los que sólo posean un pad por que también podréis jugar...

Pero su verdadero genio está con la Light Phaser. Otros juegos para este accesorio de Sega carecían de fuerza y se limitaban a simular un tiro al blanco con pantallas "planas" y sin movimiento donde únicamente se movían los blancos a alcanzar, nada más. Aquí se ha optado por ofrecer un producto más elaborado, tanto a nivel gráfico como de propio arcade. Permitiendo elegir el camino a tomar, recoger items a balazos (armas y escudos) y sobre todo rescatar a los humanos que encuentres, evitando no achicharrarlos en una ráfaga descuidada. Valoración: Ideal para aquellos que adquirieron una Light Phaser y se sintieron "olvidados" por los creadores de juegos para su Master. Pues bien, desenfunda y disfruta.

ENRIQUE REX



THE TERMINATOR

OK Pasarela:
THE TERMINATOR
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1. Niveles:5

ARMA MORTAL

Si hay un hombre totalmente definitivo, ese es el T-800, más conocido por Terminator, un nombre que define a las claras su actitud violenta y defenestrante respecto a la humanidad de siglos anteriores.



Tras un largo viaje a través del tiempo, el T-800 se presentó en la tierra del siglo veinte con todas las aviesas intenciones de eliminar a la madre del que será lider del movimiento en su tiempo. Sarah Connor es totalmente ajena a este hecho, por descontado, pero afortunadamente contará con la ayuda de Kyle Reese para evitar cualquier traspiés que de al traste con ese futuro suceso.



TRAMPA MORTAL

Kyle Reese, entiende como unas vacaciones su papel de guardaespaldas de Sarah Connor, ya que, en el lugar de donde viene, las máquinas dominan completamente el mundo y no es muy agradable subsistir entre tanta grasa y aceite.
El Cyborg ha preparado una trampa mortal tras otra y tu misión será ir derribándolas a medida que te debas enfrentar a ellas. Las armas con las que cuentas no son muchas pero, deberás utilizarlas con la inteligencia suficiente como para ir restregando cada bala por los cuerpos de los infinitesimales enemigos con los que deberás encontrarte. Robots a punta de pala y patadas mil, eso tenlo por seguro. A nuevo nivel, más prestigiosos adversarios con los que partirte la cara y, como postre, el pesadito del cyborg pisándote los talones.
Un juego pasado netamente desde las otras consolas para la Game Gear sin perder un ápice de acción, gráficos y sonidos a cien por hora. Se necesita habilidad a tope si se quiere triunfar en esta carrera de futuro y pasado con gotitas de enrevesado presente.
Si lo de Sarah te preocupa, si lo de la humanidad te preocupa, si lo de salvar a las mazorcas de maíz te tiene en vilo, apúntate al destrozo de la lata del futuro...The Terminator.

F.J. "Comet Tronner"

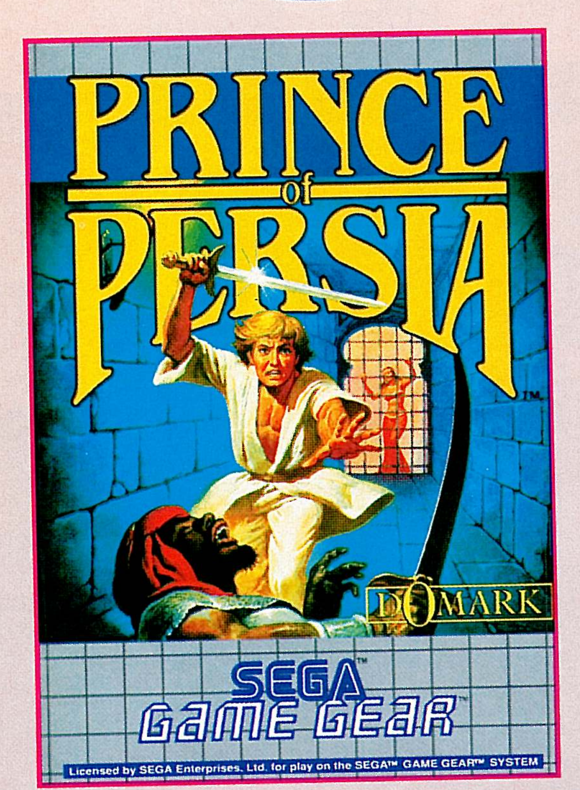
VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	83
ORIGINALIDAD	84
GRAFICOS	85
SONIDO	83
	84

PRINCE OF PERSIA

CORAZONES SEPARADOS

OK Pasarela:
PRINCE OF PERSIA
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega
Compañía: Domark.
N. de jugadores: 1.
Fases: 20.



El malvado Visir ha decidido encerrar a un bello y laborioso príncipe en las mazmorras del castillo, separándolo de su amada que va a ser obligada a casarse con el maligno personaje si en menos de una hora alguien no la rescata...

EN UN PAIS LEJANO...

Cerca de la zona meridional de algún país alejado de todo el mundo vivían felices y enamorados dos jóvenes príncipes, hombre y mujer, hasta que un Visir de alto "standing" decidió separarlos y ponerles en una dificil situación. Si en menos de una hora el joven príncipe no rescata a su bella amada, ésta se casará con el Visir para el resto de sus días...

A JUGAR

"Prince of Persia" para la portátil del amigo Sonic es un juego tremendamente divertido, que presume de ser original y de haber sido super-versionado para máquina o aparato jugable que se precie. La leyenda de este príncipe que pulula por el castillo como alma en pena, corriendo, saltando, trepando, luchando y bebiendo pociones se ha convertido, de la noche en la mañana, en una realidad "diversoramente" recomendable para Game Gear. Espadas variadas, enemigos quasi-infranqueables y todas esas cosas que gusta sobrepasar mientras duren las pilas...

TACHAN FINAL

Porque "Prince of Persia" es una delicia jugable que va a hacer las ídem de todos los consoleros saltarines de clase "A", "B", "C" y "CH", por ambiente, músicas, gráficos y, sobre todo, los movimientos de un personaje que más tiene que ver con el cine que con el mundo de los juegos animados...
Técnicamente perfecto e infaltable en juegoteca, aunque sea portátil, alguna.

I.M. "PREDATOR"



ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

OK Pasarela: ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Capcom.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3. Fases: 6

¡PASEN Y VEAN!

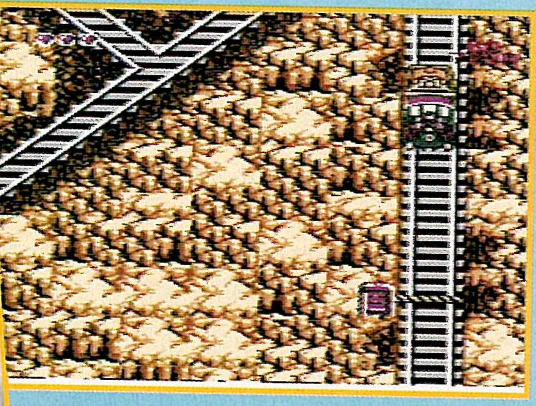
Todos los niños y niñas del mundo conocen de forma harto exhaustiva los ires y venires de los personajes "disneanos". Esta vez habrá que localizar seis llaves de plata para conseguir acceder al castillo y lograr realizar la gran parada que cierra el espectáculo en este mágico parque de diversiones.

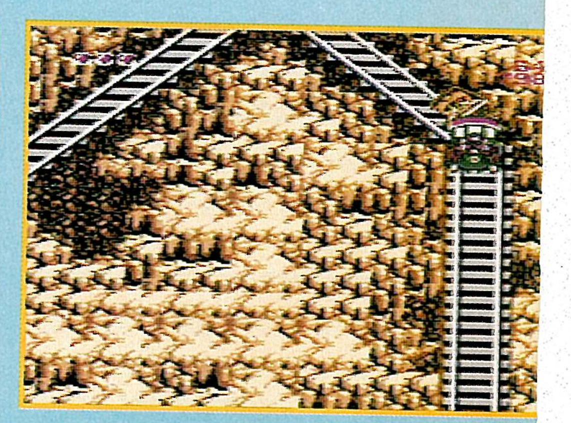


La primera idea que se ha de tener clara es que estás dentro de un parque de atracciones donde la primordial tarea será divertirse. Así que piensa que has entrado "por la cara" en Eurodisney, con la sana intención de ayudar a los personajes de Walt a encontrar la seis llaves que les permitirán entrar al interior del castillo para efectuar el desfile final.

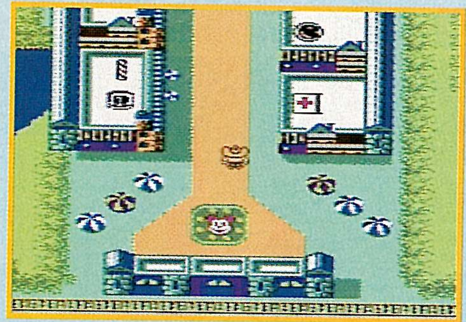
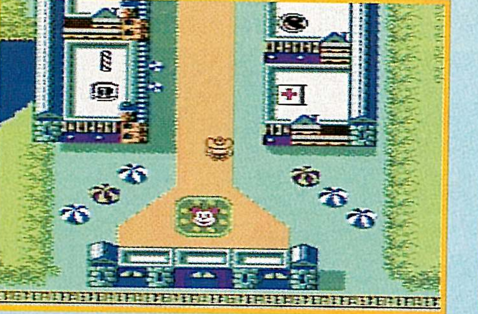
UN MAGICO MUNDO

Nadie se llamaría a engaño si afirmamos que, independientemente de la edad de cada uno, las simpáticas creaciones de Disney te llegan al corazón vengan de la forma que vengan. Es por este motivo que cuando vemos una carátula de juego en la que aparezca la imágen de alguno de ellos, prontamente nos veamos interesados en conocer de que

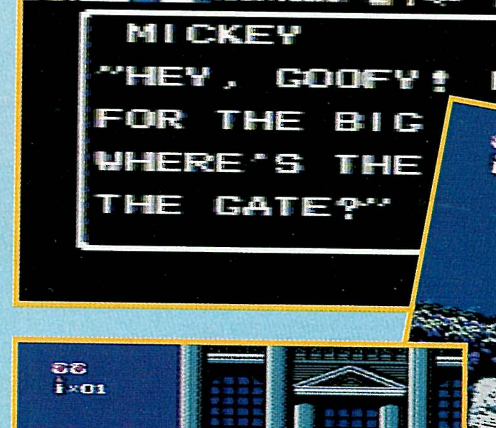




Si quieres entrar en el parque de atracciones más intrigante del universo ochobitero no te lo pienses más y agárrate a tu control pad.





A lo largo de todas sus fases podremos conocer, de primera mano, las atracciones que han hecho de Disneylandia el parque de atracciones más famoso y visitado del mundo.
Por fín podrás conocer el catillo de la Cenicienta, la choza de Blancanieves o el pueblo pirata de Peter Pan...



EL MUNDO DE DISNEY ES IRRESISTIBLEMENTE DIVERTIDO, PODRAS COMPROBARLO ENTRANDO AL PARQUE MAS MAGICO DEL UNIVERSO

va, de que se trata.

Esto no esquiva el que Goofy, torpemente, por cierto, haya perdido la llave del castillo donde se guarda todo el material necesario para realizar el desfile nocturno típico del mundo mágico. Tras una discusión necesaria con el Pato Donald, con Mickey como intermediario, nuestros amigos deciden adentrarse dentro del parque para localizar en cada atracción la llave correspondiente. Cinco de ellas están, como decimos, en las propias atracciones y, la última, la conseguirás solucionando una serie de cuestiones dentro del propio juego. Una cosa es segura, si no tienes las seis llaves no podrás entrar en el castillo.

En este mágico mundo, tendrás que ir recogiendo todos aquellos objetos de valor que encuentres en tu camino. Estrellas, velas, vidas, paralizadores, inmortalidad momentánea, son aquellos valores que necesitas para lograr pasar por cualquier lugar "cepillándote"











indiscriminadamente a todos los enemigos que aparezcan. Las preguntitas que te harán las voces del más alla durante la partida deberán ser respondidas exactamente para conseguir la llave de plata que probablemente te faltará. Como pensamos que conoces bien a toda la familia Disney, seguro que esa llave no te producirá excesivos dolores de cabeza.

TRAS LA PISTA DE LAS LLAVES

No existe un camino determinado a seguir, pero tu ruta podría comenzar en una enconada lucha con los piratas del caribe para pasar a la casa encantada de donde irás hacia la gran montaña del trueno y después a la autopia. De ahí a la montaña del espacio. Una loca carrera en busca de las llaves perdidas que podrá sacar tus nervios de quicio. Al fin y al cabo, además de innumerables peligros, deberás estar pendiente de los fantasmas que saldrán de sus tumbas, de los danzantes, zombies y de Master Spectre, porque sus insanas pretensiones es que te lo pases de cualquier manera menos bien.

Si nunca has estado en un parque de atracciones intrigante pero muy divertido, ahora tienes la oportunidad de lucir tus habilidades con este "ochobitero omnipresente" de calidad gráfica inusitada y aprobación sonora conforme a los cánones. Apología de Dismey para dar y tomar ... ¿o no?

ALICIA "APIRO"

DEBERAS ENCONTRAR SEIS LLAVES PARA PODER LOGRAR ABRIR LA PUERTA DEL CASTILLO DONDE ESTA TODO EL MATERIAL NECESARIO PARA REPRESENTAR LA GRAN PARADA





Nuevos trucos, nuevas soluciones, las llaves más útiles para ser invencible, inmortal o cualquier otra cosa que nos saque de un apuro o nos ayude a finalizar con éxito aquella fase que es realmente dura. Una semana más, un cargamento más de ayuda humanitaria a quienes lo soliciten.

MEGA DRIVE



CASTLE OF ILLUSION





Corral Carvajal, de Motril (Granada) os propone un truco para que Mickey pase por encima de todos sus enemigos, es decir, sobrevuele sus cabezas, con la sana intención de salir indemne de sus ataques. Cuando la partida comience, pulsa A, B y C y sin soltar, pulsa también sobre el botón de start. Si no lo consigues a la primera, insiste, porque merece la pena lograrlo. Por cierto, se me olvidaba que debéis dejar entreabierta la ventana de vuestra habitación.

Para el mismo juego, Paul Montoro Plaza de Madrid, nos dice qué hacer cuando nos encontremos con el Ogro del quinto y último nivel. Salta dos veces y cuando el monstruo ponga el brazo sobre su cabeza, te parás para, cuando sonría esquivar su cachete y propinarle tú uno. Poquito a poquito se irá poniendo colorado a base de golpes hasta que finalmente explote.



SUPER NINTENDO

SUPER R-TYPE

Joe Miglio Barquero, de Calatayud (Zaragoza) os pone en la pista de un R-Type de monstruosas dimensiones cuando lleguéis al nivel 6B. Debéis quitar vuestra atención de las serpientes y por contra destruir primero a los cangrejos. Con esquivar a las serpientes será suficiente. Los escorpiones amarillos se matan de 12 disparos pero, ojo porque atacan por la espalda... guardad todo el armamento posible o será muy dificil llegar al túnel de fin de nivel.









MASTER SYSTEM

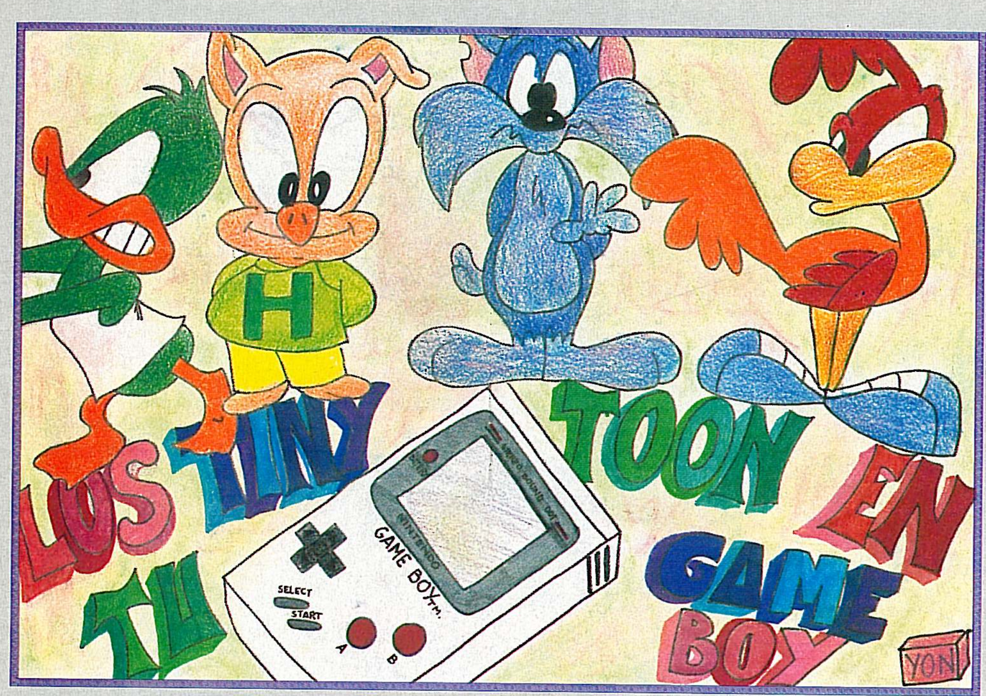
SHADOW OF THE BEAST

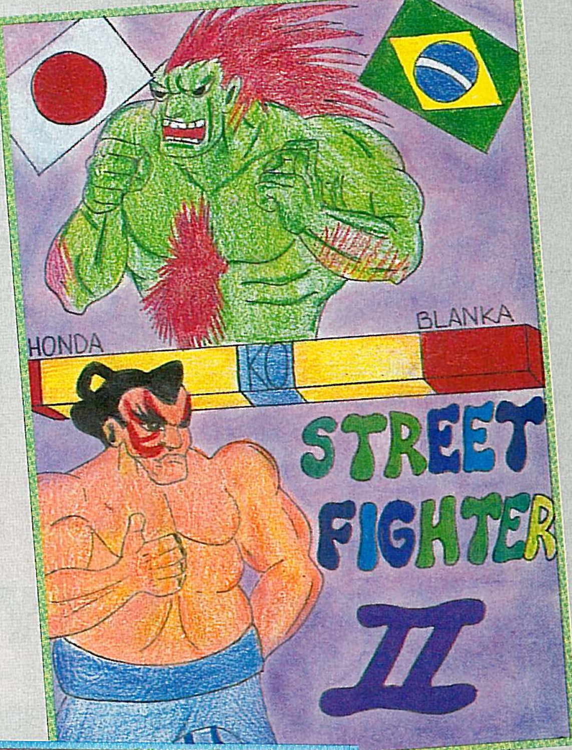
Tadeo Pérez Cardoso, gaditano saleroso, ha logrado por fín superar el nivel 6 del juego. Contento, saltarín y gozoso, nos comentó paso a paso como consiguió tal logro. El dice que el punto sobre el que se debe atacar al gigante final son los pies. Golpéale continuadamente en semejante parte y revuélvete hasta la posición inicial sin demora, pues el monstruo intentará eliminarte. El punto siguiente es que poseas una paciencia de caballo alado, pues no será corto el número de golpes que deberás asestarle.

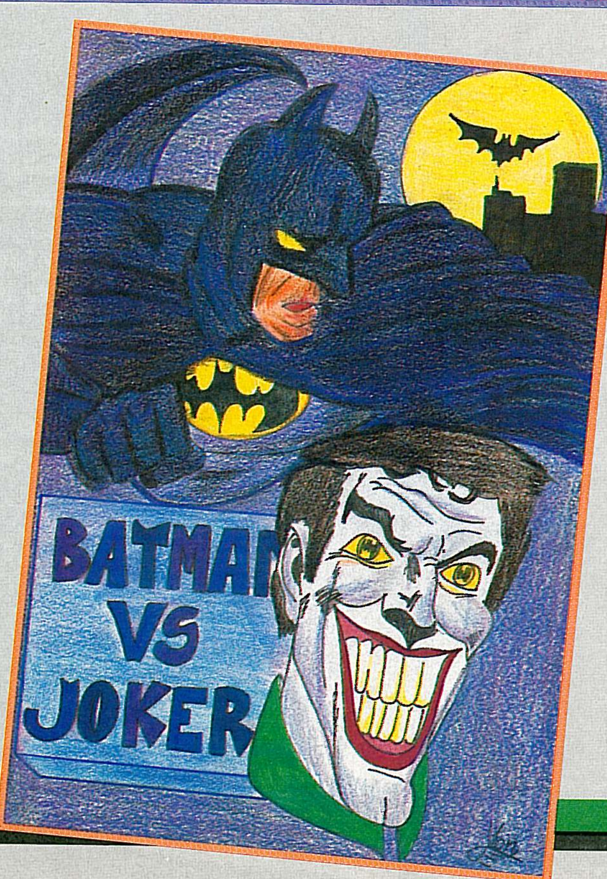


Cuando a una persona le da por hacer las cosas bien, las hace fantásticamente perfectas. Este es el caso de un amigo, consolero donde los haya, que nos ha enviado una colección de superdibujos que merece ser impuesta sobre esta página como si de un homenaje pictórico se tratara. Yon Asensio Roy de Santurce (Vizcaya) viene siendo un habitual de esta sección, un infatigable seguidor de nuestra revista y un dibujante de reconocida fama. Desde aquí, un saludo consolátil y muy cariñoso para nuestro/vuestro colega YON. Thank you, thank you, thank you.

SOLO PARA ARTISTAS









¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

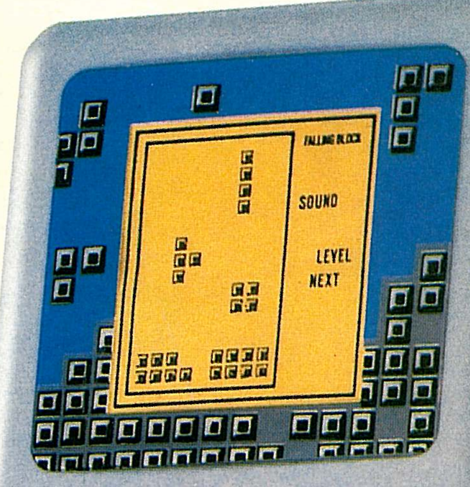
TAMAÑO NATURAL

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.



OK CONSOLAS

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ☐ o prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:.........................



Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.




VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45